

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mahasiswa dalam kegiatan sehari-harinya banyak melakukan aktivitas, dari aktivitas belajar, tugas kuliah, praktikum dan masih banyak aktivitas kuliah yang lainnya. Pada saat kondisi seperti itu, mahasiswa pasti akan mengalami kondisi yang tidak menyenangkan, dari kondisi tubuh yang capek, letih, kurang semangat dan sebagainya. Keadaan seperti itu sangat tidak membuat nyaman baik diri sendiri atau lingkungan yang berada di sekitar kita.

Ketika terjadi perasaan tidak baik kepada diri kita sebaiknya kita bersegera untuk menghibur diri. Dengan menghibur diri setidaknya dapat meredam dan membuat diri kita menjadi lebih baik. Jika kita tidak menghibur diri kita sendiri ketika perasaan tidak baik itu muncul maka kita akan terlarut dalam suasana seperti itu dan itu tidak baik. Membiarkan perasaan tidak baik juga tidak baik untuk kesehatan diri kita.

Musik adalah salah satu media hiburan yang pada saat ini masih tetap digemari oleh seluruh aspek masyarakat, baik itu dari kalangan atas, kalangan menengah maupun kalangan bawah. Musik itu sendiri diciptakan oleh manusia mempunyai berbagai maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya,

diantaranya adalah musik dijadikan sebagai media penyampaian pesan moral, pendidikan, kritik, humor, nasionalisme dan lain sebagainya.

Kebaikan musik terletak pada manfaat pendidikan bagi konsumen. pengembangan imajinasi, inteligensi dan kreativitas. Sayangnya tidak semua musik berdampak positif bagi konsumennya. Musik masa kini kebanyakan bersyair nuansa negatif, bertema melecehkan wanita, mendengungkan keputusan, mendewakan perasaan sentimentil seolah tidak mampu menumbuhkan semangat hidup, mudah menyerah, kurang inisiatif, mengembangkan watak permusuhan. Kesemuanya itu tidak mendidik konsumen dengan baik melainkan merusak dan menghembuskan dendam berkepanjangan dalam diri mereka sebagai konsumen musik.

Dari uraian tersebut, maka diambil penelitian dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MARS TEKNIK INDUSTRI MENGGUNAKAN METODE *QUALITY FUNCTION DEPLOYMENT* (QFD)”. Penelitian ini akan membahas tentang keinginan spesifikasi seperti apakah yang dibutuhkan oleh mahasiswa Teknik Industri Muhammadiyah Surakarta dari mars Teknik Industri. Penelitian ini akan menginterpretasikan kebutuhan, untuk mendapatkan atribut-atribut kebutuhan yang dianalisa dengan *House of Quality* sehingga akan diketahui spesifikasi kebutuhan konsumen untuk proses pembuatan produk lagu.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian singkat di atas permasalahan dapat dirumuskan:

1. Bagaimana menetapkan spesifikasi mars Teknik Industri berdasarkan keinginan konsumen?
2. Bagaimana membuat mars Teknik Industri berdasarkan spesifikasi produk lagu dari keinginan konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih terarah dan fokus pada tujuan yang akan dicapai maka, penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan kepada mahasiswa Teknik Industri Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling* sederhana yaitu setiap mahasiswa mempunyai kesempatan yang sama menjadi responden.
3. Penelitian menentukan spesifikasi lagu, lirik dan musik.
4. Pembuatan lagu dengan menggunakan software *fruityloops studio 9*.
5. Mars IMM digunakan sebagai pembanding.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menghasilkan spesifikasi mars Teknik Industri berdasarkan keinginan konsumen.
2. Menghasilkan mars Teknik Industri berdasarkan spesifikasi produk lagu dari keinginan konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihadapkan dapat diambil dan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Peneliti

1. Dapat digunakan sebagai proses pembelajar pada suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan, daya fikir serta kemampuan menerapkan ilmu yang selama ini didapat di bangku kuliah.
2. Menambah wawasan mengenai permasalahan yang ada dalam praktek kerja yang sesungguhnya.

b. Bagi Pembaca

Sebagai referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian Tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang yang akan dibahas dalam penelitian ini, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian tentang produk, konsep pengembangan produk, langkah-langkah pembuatan *QFD (Quality Function Deployment)*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Memuat letak obyek penelitian, langkah-langkah penelitian, pengumpulan data metode analisa data dan kerangka pemecahan masalah.

BAB IV : PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Dalam bab ini berisi tentang pengolahan data kuisioner dengan menggunakan metode *QFD (Quality Function Deployment)* dan hasil penelitian yang diperoleh dari pembahasan tersebut.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Didalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil perancangan dan sejumlah saran yang didasarkan dari hasil penelitian.